



TREBALL FINAL DE GRAU EN
MESTRE/A D'EDUCACIÓ
INFANTIL/PRIMÀRIA

Aprendiendo mitología nórdica a través del
cómic: una propuesta interdisciplinar para cuarto
curso de primaria.

Jaume Basiero Herrero

Marc Ribera Giner

Artes plásticas

CURSO ACADÉMICO 2020-2021

2. Índice

1. Portada.....	1
2. Índice	2
3. Agradecimientos	3
4. Resumen	4
5. Abstract	5
6. Justificación	6 - 8
6.1 Una experiencia personal: TDAH y el dibujo.....	7 - 8
7. Introducción teórica.....	8 – 15
7.1 Mitología nórdica.....	8 – 10
7.1 Enseñanza a través del cómic.....	10 - 12
7.2 Mitología nórdica y el cómic en el aula.....	12 - 14
7.3 Pedro Cifuentes.....	14 – 15
8. Desarrollo del trabajo.....	15 – 20
8.1 Objetivos.....	15 – 16
8.2 Metodología.....	16 – 17
8.3 Temporalización.....	17 – 19
8.4 Criterios de evaluación.....	20
9. Conclusiones.....	20 – 21
10. Referencias bibliográficas.....	22 – 23
11. Anexos.....	24 – 39

Agradecimientos

Este trabajo supone un reto para mí, a nivel personal, la intención de plasmar una idea con la que sentirme identificado, una labor que supone un esfuerzo máximo y una disposición integra. Para poder elaborarlo y dar lo mejor de mí mismo he podido contar con la ayuda y el apoyo de muchas personas, que han estado a mi lado y que se han volcado en animarme, a mi familia, tanto mis padres como mi hermana, les estoy muy agradecidos por los ánimos y las fuerzas que me han insuflado para día a día encontrar la manera de dar lo mejor de mí mismo. A mi tutor, por ser una fuente de inspiración y una luz que me ha guiado facilitándome el proceso y ayudarme a ser crítico conmigo mismo, para poder mejorar. A mis amigos y compañeros, que han sabido aportarme la ayuda y el apoyo, consejos e ideas en momentos de bloqueo o situaciones más adversas para así ser capaz de gestionarme.

Se lo agradezco a todos ellos, lo agradezco de todo corazón y confío en ser capaz de proyectar todo este refuerzo en forma de esfuerzo.

Resumen

Como docentes, la obligación de motivar al alumnado, para que se implique en su formación requiere del uso de nuevos recursos, en este Trabajo de Fin de Grado, se pretende abordar la enseñanza-aprendizaje aplicada a la etapa de educación primaria de 4to curso, mediante un proyecto que combina el uso de la mitología nórdica y el dibujo, empleando como elemento principal el cómic.

Se ha elaborado una propuesta didáctica que se basa en la utilización de los mitos nórdicos como una herramienta educativa, a su vez haciendo uso del dibujo de esta, se pretende favorecer el aprendizaje significativo, la combinación de mitología y dibujo a través del comic permite aprender de una forma más lúdica y amena para los alumnos. Asimismo, tanto la mitología como el comic son ideales para transmitir una educación en valores sociales y culturales.

En el área de educación artística, empleamos el dibujo de manera conjunta a la mitología nórdica, como un medio, que tiene por finalidad de enseñar la historia y los personajes de la mitología nórdica mediante el arte.

Por lo tanto, el objetivo de este trabajo es doble; por una parte, la combinación de dibujo y mitología, que se utiliza de forma vehicular para favorecer el aprendizaje y la libertad de creación, y, por otra parte, trabajar la educación en valores de forma transversal.

Palabras Clave

Mitología-nórdica, educación-en-valores, aprendizaje significativo, dibujo, cómic.

Abstract

As teacher, the need to motivate students to get involved in their training requires the use of new resources. In this End of Degree Project, it is intended to address teaching-learning applied to the stage of primary education of the 4th year, through a project that combines the use of Norse mythology and drawing, using the comic as the main element. A didactic proposal has been developed that is based on the use of Nordic myths as an educational tool, in turn making use of its drawing, it is intended to promote meaningful learning, the combination of mythology and drawing through comic allows learning in a more playful and entertaining way for the students. Likewise, both mythology and comics are ideal for transmitting an education in social and cultural values.

In the area of art education, we use drawing together with Norse mythology, as a means, which aims to teach the history and characters of Norse mythology through art.

Therefore, the objective of this work is twofold; on the one hand, the combination of drawing and mythology, which is used in a vehicular way to promote learning and freedom of creation, and, on the other hand, work on education in values in a transversal way.

Key Words

Norse mythology, teaching tool, Education in values, significant learning, draw, art.

6. JUSTIFICACIÓN

En el área de educación plástica se pretende proporcionar unas habilidades y destrezas que son necesarias para el correcto desarrollo de la creatividad, y que sirve a su vez como un medio vehicular para entender las emociones y sentimientos.

Conseguir esto es tarea del docente, y para lograrlo, cada docente hace uso de sus propios recursos, en esta ocasión esos recursos son, los temas principales seleccionados para este trabajo, por un lado, la mitología, elegida como principal debido en parte a mi gran interés por ella, y su potencial de enseñanza, y, por otro lado, el cómic, como un elemento esencial para el desarrollo del aprendizaje.

Desde muy pequeño considero que estos dos elementos han tenido un fuerte impacto en mi vida, por un lado, la mitología, que como si se tratara de una tradición heredada de mi padre, quien sentía pasión por ella, despertaba en mi interés por el aprendizaje y un enriquecimiento sobre los conocimientos de otras culturas. Por otro lado, el cómic, con lecturas como *Mortadelo y Filemón* o *Astérix y Obélix*, que fueron precursoras de mi interés por obras de literatura universal.

En el currículum de primaria, cuando se trabaja con la mitología, solo se hace referencia a la griega y no se aprovecha el potencial del que disponemos con una amplia variedad de mitologías ofrecidas por culturas de todo el mundo, no solo esto si no que la mitología grecolatina tiene sus bases en otras culturas que le precedieron. Con intención de proponer una alternativa, pese a no tener preferencias personales por una mitología u otra, he seleccionado la mitología nórdica.

“La mitología nórdica, más conocida quizá como «vikinga», es, sin duda, menos famosa y popular que la clásica”. (Bernárdez, 2017, p. 15). Es tanto así que, si buscamos el significado de mitología en la Real Academia Española (RAE), obtenemos por definición, que la mitología es un *“Conjunto de mitos de un pueblo o de una cultura, especialmente de la griega y romana”*.

Aunque más impopular que la mitología griega, resulta interesante a la hora de aplicar este proyecto, ya que contiene muchas historias y personajes interesantes, desde la creación del mundo según los nórdicos, hasta las historias de Thor y su hermano Loki, viajando por los nueve reinos que une *Yggdrasil*, el árbol que con sus ramas sostiene los mundos. Mediante sus historias, la mitología nórdica hace posible tratar de forma transversal la educación en valores, es por ello que he seleccionado cuarto curso, debido a que los alumnos (9-10 años) tienen la suficiente madurez cognitiva como para entender la historia, y no quedarse únicamente con su significado literal.

De este modo es posible profundizar en los valores que hay detrás de la historia, como, por ejemplo; las consecuencias de la codicia, de la envidia o la importancia del respeto por los demás...

De igual modo considero que es útil emplear la mitología nórdica como un medio para el aprendizaje, es el hecho de que contiene muchos elementos fantásticos, esto resulta muy atractivo para niños/as de la etapa de educación primaria. Y está estrechamente relacionado con el arte, los elementos de magia y fantasía que nos transportan a otros lugares y épocas son ideales para ser trabajados a través del dibujo, y que, por tanto, puede ser empleado para promover un aprendizaje lúdico y agradable, y en última instancia significativo, que es el objetivo de todo docente.

La mitología nórdica y el dibujo nos ofrecen una combinación con mucha versatilidad, el cómic es el elemento que nos permite trabajar esta fusión, para así abarcar gran cantidad de metodologías, facilitando poder trabajar múltiples competencias, convirtiendo el aula en un espacio de trabajo para la creatividad y el compañerismo.

6.1 Una experiencia personal: TDAH y el dibujo

“Ante la actual tendencia a plasmar los acontecimientos en imágenes y a visualizar la existencia, algunos se han animado a afirmar que habitamos en un mundo-imagen”. (Abramowski, 2021, p. 1). A un nivel personal, he tenido experiencias que me han llevado a pensar que las imágenes son esenciales en el aprendizaje.

En mi experiencia laboral trabajando como profesor de academia, dando clases particulares, en este periodo tuve la oportunidad de trabajar con un chico de segundo de la ESO diagnosticado de TDAH, su madre se volcaba mucho en él, prestándole especial atención, a pesar de ser el mayor de dos hermanos, puesto que su hermano menor era mucho más calmado y estudioso.

Hice clases particulares con él a diario durante meses, a través de estas le fui conociendo cada vez más y más, descubrí que era un apasionado de la naturaleza y los animales, así que traté de utilizar aquello por lo que veía que tenía interés cuando le explicaba algún concepto nuevo, para asegurarme que le resultara más interesante.

Le facilité diversas técnicas de estudio y mecanismos para mejorar su capacidad de retención y concentración, curiosamente la que mejor que funcionó fue el dibujo. Mediante el dibujo y las representaciones profundizamos en la memorización de conceptos, haciendo uso del dibujo como una regla mnemotécnica, relacionando aquellos conceptos que queríamos recordar con una pequeña y rápida representación.

Durante los ejercicios de resumen del tema añadíamos un apartado al lado de cada definición para representar aquello que se estaba definiendo, de este modo mejoró mucho y fue capaz de memorizar elementos abstractos o conceptos que eran totalmente nuevos para él.

Este método de estudio no solo le ayudó a memorizar, favoreció la producción de conocimiento nuevo y significativo, resultando ameno y lúdico. Mi alumno mejoró su rendimiento, fue para mí una experiencia enriquecedora, que me sirvió posteriormente para llevarla a cabo con otros estudiantes.

En los colegios en lo que realicé mi estancia de prácticas, me mostraron que la realidad en el aula es un sistema complejo, en que se combinan personas y culturas muy diversas, traté de aplicar el refuerzo a través del dibujo, del mismo modo que hice con mi alumno previamente, aunque variando ligeramente, obtuve buenos resultados, con una efectividad variable en función de la persona.

Es esta experiencia es en parte la que me impulsa a querer combinar ambos elementos; por un lado, un elemento que considero interesante, como es la mitología nórdica, y, por otro lado, el uso del dibujo como un elemento de aprendizaje.

7. INTRODUCCIÓN TEÓRICA

7.1 Mitología nórdica

Se entiende por mitología un conjunto de mitos que tienen relación entre sí, que por lo general se relacionan a una cultura en específico. Si hablamos de mitología nórdica *“Podemos definirla como una, y la más conocida, con diferencia, de las diversas formas de mitología germánica”* (Bernárdez, 2017, p. 19).

Tiene un origen religioso, y aunque se la relaciona estrechamente con los vikingos es anterior a estos, aproximadamente en el 550 d.C. En su origen tenía un carácter agrícola, y predominio de las figuras femeninas, era común la veneración a diosas con la creencia de que esto propiciaría una mejor cosecha.

“La cultura nórdica, en general, ha sido una gran olvidada a lo largo de la historia. Sus estudios, sin embargo, han ido en aumento durante los últimos años” (Passolas, 2020, p. 5), ha estado presente en grandes obras relevantes, la mayor parte de ellas contienen elementos de ficción; Ha tenido una gran influencia en literatura actual, entre la cual destaca la muy famosa saga El señor de los anillos, de Tolkien, tal y como afirma López (2020, p. 8) *“sobre la influencia de la literatura nórdica en Tolkien se han escrito ríos de tinta”*. Esa influencia no se encuentra solo en literatura, aparece también en muchas

obras de carácter musical; llega a ser un elemento esencial en la obra de Wagner, especialmente en *Der Ring des Nibelungen* (El anillo del nibelungo), un ciclo de cuatro óperas. “En la obra de Wagner destaca la importancia preeminente del arte y la mitología” (Borchmeyer, 2002, p. 238).

En la actualidad la mitología nórdica está mucho más presente, aunque adaptado a nuestros tiempos, los medios de masas contemporáneos han dedicado a lo largo de los siglos XX y XXI cada vez mayor atención a la cultura vikinga y a su mitología. Este aumento en las obras de este estilo nos muestra, una amplia y diversa visión sobre la historia, sus costumbres y sus mitos. podemos encontrarla en muchas series de televisión; *Vikings* (2013), *Norsemen* (2016), en videojuegos: *Rune* (2000), *God of war* (2018) o en grandes éxitos de Hollywood *Como entrenar a tu dragón* (2010).

Pero destaca la muy conocida saga de *Avengers*, en la cual podemos ver a distintos personajes principales de la mitología nórdica, entre los cuales destacan Thor, Loki y Odín. Hace una década estos nombres nos hubieran resultado desconocidos, sin embargo, debido al universo cinematográfico de Marvel que compone la saga *Avengers* es muy común conocer a estos personajes.

Ahora bien, lo que no es tan común es asociarlos a unos de los principales dioses del panteón nórdico, es frecuente pensar que se trata de un grupo de héroes más, como Batman o Superman.

Puesto que esta es una saga dirigida a un público, principalmente infantil, de entre 7 y 13 años, resulta interesante utilizar esto como recurso didáctico, ya que despierta interés en niños y niñas. Además, esta saga establece un vínculo entre mitología nórdica y el cómic, puesto que su origen reside en él.

El autor estadounidense de los cómics originales, Stan Lee, incluyó la mitología nórdica por primera vez en sus comics con *The Mighty Thor* (El poderoso Thor), en agosto de 1962, inspirándose en los relatos mitológicos nórdicos llegó a crear un superhéroe, Thor, inspirado en el dios Asgardiano nórdico, hijo de Odín, que adquiere todas sus características principales de las historias germánicas.

A nosotros, como maestros, resulta ventajoso poder aprovechar el gran interés que tienen, tanto niños como niñas, en este tipo de películas para acercarles a estos conocimientos. Y aprovechar este interés en beneficio del aprendizaje.

A través de la mitología nórdica y el cómic, podemos conocer con mayor profundidad como son esos personajes y cuáles fueron sus orígenes, obteniendo un reflejo del

mundo germánico, explorando aspectos cotidianos de su vida, motivaciones, comportamientos éticos y morales. De este modo, cuando los/las niños/as realicen el visionado de una de estas películas serán capaces de reconocer a sus protagonistas, no solo por aquello que se muestra en la película, sino también por aquello que aprendan en las sesiones.

Esto puede llevar al alumnado a reflexionar y darse cuenta de la importancia de obtener información más allá de un visionado simple de una película, despertando el interés por el conocimiento, y el enriquecimiento a través de la lectura. Es ahí donde el cómic juega un papel esencial, facilita un aprendizaje significativo, y fomenta el gusto por la lectura en los alumnos/as.

Porque existe la necesidad de motivar al alumnado, la motivación promueve que el alumnos y alumnas se impliquen más en su formación, y a su vez obliga a muchos docentes a mantener un nivel de formación, en una continua búsqueda de nuevos recursos. En el cómic podemos hallar un recurso, un medio a partir del cual el alumnado puede aprender e investigar.

¿Pero que es el cómic? El cómic es *“una serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia”* (DRAE, 2014, s.v. cómic) y facilita la introducción a la lectura gracias al apoyo que obtiene el lector en las imágenes que acompañan al texto. Como dijo Francisco Ibáñez (2002) *“Quien no haya pasado por Mortadelo no va llegar a Kafka.”*

Y no solo eso, el cómic es mucho más que el medio de transición de un género a otro, como son obras de literatura de mayor seriedad, puede *«ayudar a los jóvenes estudiantes a mejorar su educación visual como punto de apoyo hacia un mejor aprendizaje global»* (Del Rey, 2013, p. 195)

7.2 Enseñanza a través del cómic

El mundo tiende cada vez más hacia la imagen, con la llegada de la digitalización visual y el desarrollo las redes sociales y los medios de comunicación, hace que se extienda su influencia cada vez más, especialmente en los países desarrollados, donde se establecen nuevas maneras de comunicación. A todo esto, le acompaña un nivel de vida que se ha vuelto frenético, que provoca que la comunicación también lo sea, de este modo, las imágenes adquieren cada vez mayor importancia.

Las imágenes componen una parte esencial de nuestra comunicación, puesto que permiten mantener este ritmo frenético, *“representada de múltiples formas, a través de múltiples ojos sociales enculturizados cada uno de ellos de maneras muy diferentes”*

(Renobell, 2005, p. 2), que producen un aumento de la cantidad de horas que cada persona del mundo moderno pasa contemplando imágenes.

“La hipervisualidad contemporánea trae consigo un mundo visual cargado de imágenes rápidas y aceleradas, que a la vez multiplican los iconos, símbolos e índices representacionales de los hechos sociales y culturales existentes.”

(Renobell, 2005, p. 6)

Si tenemos en cuenta el fuerte impacto que la imagen tiene en la sociedad actual y en las formas de comunicaciones de la era contemporánea, resulta esencial emplear la imagen como un elemento principal que se emplea como recurso didáctico.

Basándonos en esta premisa de una sociedad visual, es importante centrar nuestra atención en métodos que posean características visuales. En este contexto el cómic cobra protagonismo, gracias a la cultura de la imagen en la que vivimos.

En su origen, estaba considerado un subproducto, destinado a adolescentes, principalmente con la única intención de entretener, y en el mejor de los casos servía para motivar a leer literatura de mayor seriedad.

En nuestra cultura, lo escrito, ha sido por lo general, mejor considerado que lo visual. Es por ello que el cómic es un formato que se ha desprestigiado frente a otros tipos de literatura. Lejos de caer en desgracia, el cómic ha desarrollado y ha adquirido un mayor grado de notoriedad, incrementando el número de lectores adultos y de este modo *“superando los prejuicios que lo asociaban a que su contenido era irrelevante, cómico y que únicamente servía para entretener a niños y jóvenes”* (Onieva, 2015, p. 106).

En la actualidad esta percepción ha cambiado, acorde a nuestros tiempos, considerándose un arte, situando el cómic al mismo nivel que el cine o la literatura. Para conocerlo y utilizarlo es necesario conocer su estructura y ser capaces de convertir un argumento narrativo, pasando de un formato a otro.

Desde la perspectiva del autor, *“el cómic es un instrumento perfecto para aprender las características de la competencia narrativa, sobre todo en educación primaria”* Segovia A. (2012) mezclado con la mitología puede emplearse como un medio para el aprendizaje de valores y creencias, que permite reflexionar sobre la sociedad que nos rodea.

A pesar de los beneficios que aporta, el cómic no termina de encontrar un lugar en el aula, puede que a causa de la mala reputación y concepción que precede al cómic y aún reside en él.

Esto es en parte, a que el cómic, para hacer de él un uso apropiado, necesita de una seria planificación didáctica donde se recojan cuáles son sus objetivos.

Es necesario enseñar al alumnado a reflexionar sobre los diferentes códigos, y así valorar sus intenciones comunicativas. A pesar de que para trabajar de forma efectiva con el cómic en el aula es necesaria una detallada planificación previa a su utilización, puede resultar un recurso muy valioso, siempre que se estructure secuencialmente el trabajo y que se emplee combinado con el tema apropiado.

En este caso, mitología nórdica, que combinada junto con el cómic nos ofrece la posibilidad de trabajar con los estudiantes de una forma que sale de los estándares, promoviendo en primer lugar la creatividad y facilitando desarrollar competencias esenciales para su adecuado crecimiento y desarrollo personal.

1. Realizar este proyecto, y hacerlo de forma conjunta a otros estudiantes tiene la capacidad de mejorar las habilidades sociales, a su vez, mejora la autoestima, aprendiendo a valorar el trabajo, aceptando las limitaciones personales y potenciando las virtudes.
2. Destaca por su desarrollo de la creatividad.
3. Resulta motivador, y promueve que el aprendizaje se realice con interés y diligencia.
4. Aprender a valorar un proyecto no solo por su resultado final, sino por el esfuerzo empleado a diario, disfrutando tanto del objetivo final como del recorrido para llegar al mismo.

En resumen, podemos decir que la aplicación de este proyecto puede ser empleado para ayudar a desarrollar la competencia comunicativa, a tener una actitud crítica, organizarse para emplear los recursos apropiadamente y para ser capaces de afrontar las dificultades.

7.3 Mitología nórdica y el cómic en el aula

La mitología, en las aulas, solo es un concepto más, generalmente. Del mismo modo que se aprende a sumar o multiplicar en el área de matemáticas, se enseña mitología en el área de ciencias sociales, siendo en secundaria cuando realmente se hace un mayor hincapié en ella.

Ocurre algo parecido con el cómic, no siendo un recurso, sino un concepto que se aborda con intención principal de mostrar el formato para darlo a conocer. Es

comprensible que querer abordar al mismo nivel todos los conceptos, a lo largo de un curso escolar, es algo idílico.

Concretamente la mitología es un recurso que no se desarrolla en las aulas, principalmente en primaria, puesto que puede resultar difícil de emplear, explicar o comprender para el alumnado.

Sin embargo, usar ambos de forma conjunta y como elementos transversales facilita esta tarea, sacando mayor provecho del tiempo. Empleando el cómic y la mitología como un vehículo para abordar una amplia variedad de competencias.

En la mitología, se cuentan historias de personajes fantásticos, las aventuras que viven, los lugares que visitan... y la mayoría de las veces estas historias vienen acompañadas de una moraleja que pretende transmitir una enseñanza. La mitología era comúnmente usada con el objetivo de explicar fenómenos para los que no tenían una forma científica con la que explicarlos, y proporcionar conocimiento a la población, en este caso germánica.

“La mitología ha sido durante siglos, incluso milenios, el vehículo para transmitir los mejores valores de la sociedad occidental. Lo hicieron los propios griegos y romanos, lo hicieron los eruditos medievales y lo hicieron los maestros de la Ilustración. Sería de locos ignorar esta larga tradición que tantos éxitos ha cosechado”. (López, 2014, p. 5).

En la actualidad, los valores son un factor clave en la educación, deben trabajarse desde edades tempranas, pero es en cuarto y quinto curso cuando los/las niños/as empiezan a cobrar consciencia y aprender a profundizar en estos, *“entre los 6 y los 10 años se producen la socialización y los aprendizajes escolares. Esta es la etapa de la socialización y de los aprendizajes escolares por excelencia”.* (Escudero, 2012, p. 65-72).

Empieza a despertar en ellos/as una madurez cognitiva y social que abre camino a un periodo de transición al que entran al llegar a la pubertad.

Es importante tener en cuenta, que por muy universales que nos parezcan valores como la igualdad o la justicia, estos son valores históricos que están sujetos a culturas, a cambios y a transformaciones a lo largo del paso del tiempo. Aunque, en el caso de la mitología esto no varía, puesto que no se trata de simple literatura, los mitos tienen una capacidad de adaptación que les permite seguir teniendo vigencia, sin importar el paso

del tiempo, su significado está abierto a interpretaciones que varían en función de la sociedad que se apropia y hace uso de ella.

Como parte del proceso madurativo, es trascendental que el alumnado adquiera competencias de comunicación y representación. Durante la puesta en marcha de la propuesta didáctica sería requisito casi indispensable desarrollar las habilidades comunicativas; utilizar los elementos de comunicación, hacer uso de las representaciones y la lengua a un mismo nivel.

La mitología se utiliza como instrumento de lenguaje, esto ayuda a tener un primer acercamiento a la literatura y a su vez al mito, los relatos pueden hacer que sientan interés por otras culturas, historias y personajes.

7.4 Pedro Cifuentes

El uso del cómic como un recurso didáctico no es frecuente, pero son muchos los docentes que lo incluyen en su labor como educador. Lo que no es tan común es que el cómic sea el principal recurso empleado por el docente en el aula.

Esto es exactamente lo que hace Cifuentes, él es profesor del área de Ciencias Sociales, en el instituto IES Miquel Peris i Segarra en Castellón de la Plana. Este profesor da a conocer en sus múltiples entrevistas su pasión por los cómics, es a su vez lector y escritor. Él, como miembro del comité coordinador de la red de docentes para el desarrollo, ha divulgado el uso del cómic con finalidad didáctica.

“En Sociales, vemos cómo a los chavales les cuesta entrar en el arte, pero el cómic lo facilita todo. Les sirve para valorar el patrimonio y aprender al tiempo que disfruta”, señala el profesor.

Ha sido galardonado con el Premio Nacional de Educación para el Desarrollo (2010), Cifuentes hace mención en sus entrevistas a la importancia de emplear métodos que escapen de una educación retrograda y tradicional, destaca el uso de viñetas cómicas haciendo uso del humor con el propósito de amenizar la enseñanza.

Cifuentes (2020) considera que *“cuando se trabaja la imagen dentro del aula, a través del cómic, se está trabajando tanto parte gráfica como la textual”*. Este método poco ortodoxo le ha llevado a redactar sus propios libros, entre ellos destaca *“Historia del arte en cómic: El mundo clásico”*.

Según el profesor, no podemos negar que existe una brecha generacional entre docentes y alumnos/as, que va a ser cada vez mayor, puesto que un/a maestro/a

siempre tendrá que dar sus clases a un alumnado de una franja de edad determinada, sin rebasar ciertas edades, pero ese mismo/a maestro/a, o profesor/a, si va a ir envejeciendo, de modo que cada vez le resultará más difícil acercarse a sus alumnos/as, puesto que existen diferencias culturales entre ellos.

Existe por tanto una necesidad en los maestros/as de actualizarse a diario, pero en ocasiones, con esto no es suficiente. El cómic, es un recurso que, al igual que podría hacerse con otros, es capaz de complementar y facilitar el estrechamiento de esa brecha generacional.

Cifuentes afirma que sus alumnos han desarrollado su imaginación, gracias a este característico estilo de enseñanza, dando constancia de la importancia del uso de este tipo de recursos.

Tanto Cifuentes como los/las alumnos/as coinciden que el uso del humor es imprescindible, y es cierto, el humor, del mismo modo que la gamificación o el trabajo en equipo, forma una pieza importante en el “rompecabezas” que está compuesto por los elementos que componen los recursos didácticos.

Resulta destacable el paralelismo existente entre la novedosa metodología empleada por Cifuentes, y las intenciones de este proyecto. Del mismo modo que en este trabajo se ha estado hablando de la constantemente de la unión del universo mitológico, del cómic y de la importancia que tienen las imágenes en la sociedad actual, Cifuentes relaciona los cómics con la historia, tratando temas como la mitología, centrándose, eso sí, en la mitología greco-romana únicamente.

En ambos casos se establecen como relevantes los mismos estándares, la imaginación y el desarrollo de la originalidad y la creatividad fomentada por este tipo de litigio, y la influencia que puede llegar a ejercer un método que resulte lúdico, para amenizar la enseñanza y agilizar el proceso de aprendizaje.

8. DESARROLLO DEL TRABAJO

8.1 Objetivos

Teniendo en cuenta los objetivos generales (anexo 1) del área de educación artística presentes en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, el presente trabajo pretende cumplir los siguientes objetivos específicos:

- Trabajar el dibujo como una herramienta de aprendizaje.

- Educar en valores.
- Trabajar la capacidad de síntesis.
- Ayudar a interpretar la información contenida en los medios audiovisuales.
- Principales aspectos de la mitología nórdica y su cultura.
- Personajes más relevantes de la mitología nórdica.
- Concepto de cómic
- Conocer las diferentes partes del cómic.
- Analizar las características y singularidades el cómic.
- Participar y cooperar en grupo.
- Atender a las explicaciones del docente.
- Desarrollar la capacidad creativa del alumnado a través de la realización de un cómic.

8.2 Metodología

El cómic facilita el trabajo de forma colaborativa, que favorece las relaciones sociales entre los/las alumnos/as. Establecemos grupos de 5 personas, de modo que la clase quede dividida en aproximadamente 5 o 6 grupos.

El trabajo en equipo, ya que coordinados y con el apoyo de un docente podrá llevarse a cabo un proyecto común, siendo todos y cada uno de los participantes responsables del resultado final. *“No se trata de la suma de aportaciones individuales, sino de trabajar en grupo aspectos como la complementariedad, la coordinación, la comunicación, la confianza y el compromiso.”* (Onieva, 2015, p. 5).

La mejor opción para formar grupos es que estos sean heterogéneos y que a cada miembro del grupo se le asigne un rol (facilitador, secretario, moderador, supervisor y controlador del tiempo), con la repartición de roles se consigue que se sientan todos partícipes. A su vez, trabajar de forma grupal permite crear vínculos afectivos, apoyarse y querer ser autocríticos, hacer del aula un lugar dinámico donde todos los alumnos y alumnas están ilusionados por el aprendizaje permite crear vínculos afectivos, escucharse entre ellos y volverse críticos.

Se utiliza una metodología práctica, que se emplea en actividades grupales, y centrado en una enseñanza significativa, *“el aprendizaje significativo, se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje”*. (Romero, 2009, p. 8). Los dos ejes esenciales para conseguir un aprendizaje significativo son, por un lado, la interacción con otros, que conseguimos

mediante el trabajo grupal, y, por otro lado, emplear actividades constructivas, en las que los alumnos son partícipes y responsables del aprendizaje.

Para llegar a este aprendizaje lo hacemos mediante el dibujo empleado para elaborar un comic, el uso del dibujo resulta llamativo y motivador para el alumnado. Está compuesto por un método de aprendizaje lúdico que se basa en la gamificación.

La gamificación, o ludificación, dentro del contexto del aula podemos definirla como una técnica que emplea el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo, en dicho proceso, elementos propios de los juegos.

Es importante, a la par que innovador este tipo de enseñanza-aprendizaje, es una de las mejores alternativas que permiten llevar el conocimiento al alumno/a. Trabajar la mitología griega en el cómic supone emplear la gamificación, reforzando el aprendizaje y estimulando la naturaleza competitiva, fundamental para brindar estrategias dinámicas, ricas y fructíferas.

8.3 Temporalización

En este proyecto tratamos de establecer un aprendizaje mediante el enlace entre mitología nórdica y el cómic.

Programamos 12 sesiones, repartidas en 3 semanas, cada sesión ofrece versatilidad, cambiando el entorno de trabajo en función de las necesidades, estimulando con el cambio al alumnado. Para ello es esencial realizar un trabajo de introducción de ambos conceptos por separado, para posteriormente combinarlos, resultando en una fusión en la que plasmar, por una parte, un cómic, habiendo aprendido sus partes, y, por otra parte, algunos de los elementos más característicos de la mitología nórdica.

Para trabajar con estos por primera vez empleamos videos musicales, muy útiles porque pueden servir al alumnado para conocer este tipo de videos, que pueden ser encontrados en la web y que es posible emplearlos para conocer más sobre mitología e historia, a través del dibujo y la música.

Sesión 1: Introducción a la mitología nórdica

En primer lugar, podemos hacer un *brainstorming*, o torbellino de ideas, sobre la mitología nórdica y sus personajes con tal de averiguar qué conocimientos previos tiene el alumnado.

Lectura (Anexo 2) para conocer a los principales dioses de la mitología nórdica; tras la lectura realizamos un juego de comprensión lectora, con 4 pelotas que representan a cada deidad, por último, haremos un visionado de los [cortos musicales animados](#) relacionados con los dioses de la mitología nórdica, en los que se cuenta aquello que hemos leído.

Sesión 2 y 3: Fichas de personajes

El maestro repartirá una ficha (Anexo 3) con 3 nombres, estos nombres hacen referencia a personajes, lugares importantes o deidades de la mitología nórdica. Estableciendo grupos de 3 personas, trabajando con ordenadores se deberá realizar una búsqueda de información de los 3 nombres que aparecen en las fichas. Haremos un mural en el que aparezcan los 3 y un pequeño cuadro con una descripción de cada uno.

Sesión 4: El cómic

Una buena forma de empezar la sesión, con intención de introducir el cómic, es realizar una pequeña charla colectiva acerca de la lectura y sobre los conocimientos previos que tienen los alumnos/as del cómic, podemos emplear el torbellino de ideas, que siempre resulta interesante para saber los conocimientos, opiniones o creencias previas del alumnado.

Haciendo una explicación, podemos hacer servir imágenes para mostrar cómo es un comic, y cuáles son los principales apartados en los que se estructura. Una vez visto esto y trabajado los diferentes apartados del cómic, podemos concluir mostrando algunos ejemplares de cómics, es importante que sean de distintos años, puesto que ayuda a reflexionar sobre la evolución del formato (Anexo 4), podemos repartirlos entre los alumnos para que los hojeen y examinen de cerca.

Sesión 5: Realizamos nuestro propio cómic

De forma individual, con intención de interiorizar cada concepto y haciendo uso de regla, dibujaremos un pequeño mapa conceptual donde se puedan observar los elementos que forman el cómic, que incluya los elementos principales presentes en los cómics (Anexo 5); Es importante que sea completo, y que se sirva de los elementos vistos en el cómic para conformarlo, este mapa podremos emplearlo como una guía en nuestras sesiones próximas, será de gran utilidad para realizar nuestro propio cómic.

Sesión 6: Redactar un guion; Organización y estructura

Para que el cómic esté bien organizado es esencial que tenga un guion estructurado, para ello repartiremos a los alumnos una guía de como redactar nuestro propio guion (Anexo 6), estas son pautas que pueden seguir en caso de duda. Debemos sugerir a cada grupo realizar una lluvia de ideas de modo que cada alumno sea participe en la creación del guion, además todos deberán encargarse de la elaboración de cada apartado, de modo que el resultado no sea simplemente la unión de piezas sueltas, sino el resultado de un trabajo conjunto. Una vez el guion esté terminado será revisado por el docente, y tras ello el alumnado procederá con el proyecto.

Sesión 7, 8 y 9: Dibujo del cómic

El docente hará una breve explicación de cómo se debe hacer el trabajo, dando pautas claras de cada apartado. Para terminar, indicará cuáles serán los grupos de trabajo, puesto que deberán ser lo más heterogéneos posibles. Emplearemos 3 sesiones para elaborar el cómic, relacionándolo con la mitología nórdica y siendo originales con el contenido de la historia, pero no obligatoriamente de los personajes, dando rienda suelta a la imaginación y otorgando la oportunidad de crear nuestra propia deidad nórdica, para contar una de sus aventuras en nuestro cómic.

Sesión 10: Exposición oral del cómic

En los mismos grupos que formamos para realizar el cómic, nos reunimos con primer curso de primaria, dividiendo este curso en la misma cantidad de grupos que estamos organizados. Posteriormente, bajaremos al patio, cambiar el ambiente puede favorecer que los alumnos se encuentren más cómodos y que se alejen un poco del tono serio de clases más tradicionales. Una vez en el patio haremos lecturas grupales a los niños para contarles la historia del cómic que hemos realizado.

Sesión 11 y 12: Película Thor “Avengers” (2011)

Ver la película Thor en 2 sesiones y utilizar el posible tiempo sobrante para comentar la película y los aspectos relacionados con la mitología nórdica. Planteando preguntas como “¿Se corresponde la descripción de Thor que vemos en la mitología nórdica con el Thor de la película?” para reflexionar sobre los cambios respecto de la mitología. Se puede aprovechar la última sesión para reflexionar acerca de los estándares de belleza.

8.4 Criterios de evaluación

Las intenciones de este trabajo es ofrecer recursos didácticos para favorecer la comprensión, la motivación y el compromiso hacia el aprendizaje.

Cabe señalar que el proyecto no ha podido ser empleado en el aula y que por tanto no se han obtenido resultados reales que prueben la eficacia de los métodos y metodologías, previamente mencionadas en este trabajo.

Debemos valorar que gran parte de la importancia de este proyecto reside en el interés que muestra el alumnado, emplear dos elementos diferentes propicia la posibilidad de que alguno de ellos despierte interés o curiosidad. El uso de recursos lúdicos es un método que ayuda a ello.

Es igualmente importante que aprendan a comunicar y a relatar su historia sobre mitología, empleando el cómic. La forma de trabajar es mayormente en equipo, y pretende enseñar a entender lo que implica trabajar en equipo, respetando a sus compañeros y apreciando cada idea que se aporta, trabajando como una sola unidad de pensamiento que tiene un mismo objetivo, y no como individuo que forma una pequeña parte de algo mayor.

La empatía que puedan sentir a través de los personajes de los mitos y a través de sus compañeros/as, que puede ser útil para conocer y entender mejor las historias y los pensamientos.

El uso de charlas y de pensamientos colectivos promueven la reflexión de los valores que se han transmitido, trabajado y adquirido.

9. Conclusiones

Utilizar el aprendizaje cooperativo en el aula puede resultar beneficioso, pero también se deben tener en cuenta que puede dar a problemas, tanto alumnas como alumnos deben comprender que se trata de algo colaborativo y no competitivo; No es lo mismo formar grupos que formar equipos, es importante diferenciar ya que la competitividad extrema puede generar malestar en el aula. *“Los niños excesivamente competitivos evalúan sus resultados en términos de todo o nada, o se gana o se pierde, y eso puede traer problemas serios al niño, como pueden ser baja autoestima, estrés o baja tolerancia a la frustración”* afirma Ocampo (2018, p. 1).

Trataremos de combatir este comportamiento competitivo, mostrando como única cada propuesta del alumnado, no como una competición donde es requisito estar por encima de tus adversarios, sino como una feria de ideas, donde cada grupo hace su aportación, cada una original y diferente.

Por otro lado, un aspecto que considero importante es que, para mí, elección de la mitología nórdica como una herramienta didáctica tiene múltiples ventajas, como ya he expuesto a lo largo de este trabajo.

Sin embargo, trabajar haciendo uso de la mitología también tiene inconvenientes, generalmente tiene un carácter adulto, esto puede suponer un problema al emplearla en enseñanza con niños. Esto nos obliga a hacer adaptaciones de la información que podemos obtener de ella, en algunos casos omitiendo información y en otros simplemente ornamentándola, pero no supone un problema sino más bien un reto, para nosotros como docentes, aprender a diferenciar y extraer de cada relato aquella información que más nos pueda servir y que mejor pueda ser empleada en el aula para trabajar.

En mitología es común ver casos de relaciones sentimentales con animales o entre familiares, también existe violencia, y algunos relatos son narrados con brutalidad; Es por ello que supuso un reto realizar una adaptación para ser empleada en primaria. Esto no es exclusivo de la mitología nórdica, pude observar con detalle, que contiene muchos de estos aspectos, pero no es diferente en otras mitologías y basta con adornos para hacer una adaptación apropiada para emplearla en el aula.

Es por ello que un así, considero que, con un trabajo de adaptación apropiado, las ventajas que nos ofrece la mitología empleada como un instrumento para el aprendizaje son muy superiores a las desventajas o adversidades que puede suponer emplearla, puesto que resulta fácil hallar remedio.

A un nivel más personal, este proyecto ha supuesto un reto para mí, nunca antes había realizado un trabajo de estas magnitudes, y mucho menos de forma individual. Me ha llevado a emprender un viaje de autosuperación y mejora personal, si bien es cierto que como he detallado en el apartado de agradecimientos he tenido el apoyo de múltiples personas de mi entorno, en ocasiones me ha resultado frustrante por no considerar suficientemente válidos fragmentos que yo mismo había expuesto. No ha habido día en que me haya centrado únicamente en el objetivo que tenía marcado para ese día, siempre se puede mejorar, y poco a poco dar forma a algo que si es válido.

Referencias bibliográficas

Abramowski, Ana (2021). El lenguaje de las imágenes y la escuela: ¿es posible enseñar y aprender a mirar? 2021, de Tramas Sitio web: <http://tramas.flacso.org.ar/articulos/el-lenguaje-de-las-imagenes-y-la-escuela-es-posible-ensenar-y-aprender-a-mirar>

Academia Española (2014) Diccionario de la Real Academia Española (DRAE). Madrid: España. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=9vpr4Ha>

[Bernárdez Sanchís, Enrique \(2017\). Mitología nórdica. Madrid: Alianza editorial.](#)

Borchmeyer, Dieter (2002). Theory and theatre hardcover. Richard Wagner (423). Alemania: Clarendon Press Oxford.

Del Rey Cabero, Enrique (2013). comics as material in classes with Spanish as foreign language: justification of its use and recommendations for a correct handling. Revista Española de Lingüística Aplicada, I, 195.

Destripando la historia: [Canciones mitología nórdica](#)

Escudero Álvaro C. Las etapas del desarrollo madurativo. Form Act Pediatr Aten Prim. 2012;5;65-72

López, R. (2020). El Anillo Único: influencias de la mitología nórdica en la obra de Tolkien (Trabajo Final de Master). Universidad Complutense de Madrid.

López, L. M. (2014). Portal Clásico Mitología. Obtenido de <https://www.portalmitologia.com/>

Meléndez Martín, Javier (2020). Antilista de guion: Claves para escribir un guion sin fórmulas, pero con garra. Madrid: Independiente.

Ocampo Lozano, Jimena (2018). Ser un niño competitivo. Ventajas e inconvenientes. 2018, de GuíaInfantil

Onieva López, Juan Lucas (2015). El cómic online como recurso didáctico en el aula. Webs y aplicaciones para móviles, I, 127.

Passolas Liébanas, José Ángel (2020). Cultura y mitología vikinga en los medios de masas contemporáneos: cómic, series de TV y videojuegos. 2020, de Escuela Internacional de Posgrado Sitio web: https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/66313/PASSOLAS_LIEBANAS_digibug_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y

REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Anexo II.

Renobell Santarén, Víctor (2005). Hipervisualidad. La imagen fotográfica en la sociedad del conocimiento y de la comunicación digital. uocpapers, I, 11.

Romero Trenchas, Fabiola (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. Temas para la educación, Vol.3, 8.

ANEXOS

Anexo 1

- BL2.1 Observar e interpretar imágenes, publicidad, ilustraciones, obras pictóricas y grabados presentes en los medios de comunicación escrita y en lugares del entorno social y natural próximo, para representar de manera personal emociones, ideas, acciones y situaciones utilizando los elementos del lenguaje visual.
- BL2.3 Planificar la realización de un producto proponiendo un plan ordenado de acciones, seleccionar los materiales, reconocer si han seguido el plan propuesto y evaluar la calidad del resultado con ayuda de guías para la observación.
- BL2.6 Reconocer y respetar algunas de las manifestaciones artísticas más significativos como obras pictóricas, fotografías, grabados, ilustraciones, cómics, diseño gráfico y publicidad expresando de manera dialogada sus opiniones y preferencias.
- BL2.9 Participar en equipos de trabajo haciendo la parte de tarea que le corresponde para lograr metas comunes, aceptando su rol, haciendo aportaciones y ayudando a los otros miembros del grupo y expresando sus emociones ante los conflictos de manera respetuosa.

Anexo 2

Thor

Largos cabellos
Poder colosal
Su barba rojiza
Es un Dios del metal
Thor Dios del trueno

De la humanidad
Odin es su padre
Y vive en asgard
Su destino es morir en ragnarok

Dando muerte a jörmungarder
Tiene dos cabras
Que viajan con él
Las come
Y resucita
Usando su poder
Con su martillo no puede fallar
Y más de una vez

Se ha dejado engañar
Un gigante una vez se lo robo
Loki y Thor id a encontrarlo
(Vamos)

Se vistieron de novia y criada
Para así al gigante engañar
Y en la recepción se come un buey
Haciendo sospechar al rey

No creo que seas mujer
Tranquilo gran señor
Es que está un poco ansiosa por la boda
Bueno

Si son cosas tuyas
Casémonos
Sujeta este martillo que le robe a thor
¿Se lo robaste a thor?

Si
Pues tiene gracia
Porque yo soy
Thor

Nadie me roba mi martillo
Junto con loki
Mas viajes realizo

Marchan a jötunheim
Para sembrar terror

Udgarda les recibe
Si no os queréis zurrar
Tenéis que demostrar que vuestra fama es real
Loki fue derrotado en ver quien comía mas

Thor intentó beberse un cuerno de cerveza que no acababa nunca
Le retaron a levantar a un gato, pero solo pudo con una pata
Y se enfrentó a una vieja a la que no pudo ni mover
Derrotados regresan a su hogar

Pero Udgarda les detiene
Dioses me habeis sorprendido
Os he intentado engañar
Con mi magia todo lo cambie

Con gran poder os enfrente
Oídmeme y lo explicare
Loki lucho contra el fuego
Thor casi se bebe el mar

Ese gato es Jörmungarder
Y la vieja es la muerte
Maldito te voy a matar
Te revienthor

Donde narizes se ha metido
Tío no te vuelvas loki
Quedan miles de historias sobre thor
Que no caben en esta canción

Si sufres de ataques violentos
Recuerda que tú no eres thor
Él es un Dios

Y tú no
Toma tu medicación

Loki

Es el Dios más timador
Mentiroso molesto y juguetón
Es el hijo de un gigante y aunque Marvel lo diga Odin no es su padre
Dios de la transformación
Se convierte en mosca y en salmón
Tiene hijos muy normales una niña
cadáver(Hela) y dos animales(Fenrir y Jörmungander)
Aunque este transtornado
A los dioses ha ayudado
Les consigue regalos super guay
El martillo de Thor
Fue Loki
Y la lanza de Odin
fue loki
Este barco tambien
Fue loki
Te vuelves muy Loki
Le cosieron la boca a Loki
Porque suele cagarla Loki
Y así siempre lo arregla Loki
Rimamos con Loki
Llegó un gigante con su caballo a asgard
Os contruire una muralla si a cambio me dais a Freya
No no no
Oye a que no lo hace en seis meses caraculo
Qué no?!

Su caballo lo ayudó resultó ser muy
trabajador van pasando los seis meses
Más te vale hacer algo para detenerle
Loki fue y se transformó
en una llegua sexy y enbauco

al caballo del gigante que
persigue a Loki hasta que le hecha el guante
Con su amigo fugado
su misión a fracasado
Loki vuelve preñado y parió
Un caballo muy guay fue Loki se lo regala a Odin
Hay Loki
Es un gran seductor es Loki
Te vuelves to Loki
Y aunque veces es majo Loki
Hace cosas muy malas Loki
Como al bueno de baldr Loki le deja to Loki
Juremos todos no matar a Baldr
Y el muérdago también?
No, el muérdago no hace falta
Oye tú el ciego toma esta flecha envuelta en
muérdago y lanzasela a Baldr ya verás que risa
Me muero
Loki yo te condenó
Y a una piedra te encadenó
Le salpican veneno
Qué dolor
Y con un terremoto Loki
Romperá sus cadenas Loki
Y con todos sus hijos Loki
Se vuelve muy Loki
Luchará contra Heimdal Loki
Y los dos morirán que Loki
No te vuelvas un poco Loki
Qué tú no eres Loki

Odín

Largas barbas, poder colosal
Padre de todos, él reina en Asgard
Un mago de gran nivel
En el Valhalla te espera comer

Es Sleipnir su corcel
Se va de caza con él

Él es Odín, un Dios muy troll
Engañó al pobre Thor
Él es Odín, a Ymir mató
Con su cuerpo Midgard creó

Quiere tener magia y poder
Y a la fuerza lo piensa obtener
Hasta el pozo de Mimir viajó
Y su ojo allí se arrancó
Mis aguas podrás beber
Ahora poseo infinito saber
(¡Vamos!)

Las runas quieren ver
Nada le va a detener

Él es Odín, se atravesó
Con su lanza y se ahorcó
Él es Odín, al fin las vio
Y con nadie las compartió

Pudo beber un hidromiel
Que le hace rimar superbién

Él es Odín, el Ragnarok
Llegará qué fiestón
Él es Odín, luchó feroz
Pero un lobo le devoró
Todo el saber puedes tener
Si te arrancas un ojo por él

Freyja

Largos cabellos color del sol
Despampanante, la hija de Njord

Una hechicera, te embrujará
 Es quien concede la fertilidad
 Ohh, ohh, diosa del amor
 Ohh, ohh, tiene un collar molón y Loki se lo robó

FREYJA, Heimdall le encontró y transformado en foca huyó
 FREYJA, luchan en el mar, focas violentas
 FREYJA, con su piel de halcón vuela hasta cualquier rincón
 FREYJA, sacrificara está cabra

A los caídos se repartió
 Entre el Valhalla y su salón
 Va con su cerdo a cabalgar
 Tiene dos gatos que pueden volar
 Ohh, ohh, Thrym se enamoró
 Ohh, ohh, pero Thor le engaña de Freyja se disfrazó

FREYJA, todo este amor le pone de muy mal humor
 FREYJA, los gigantes se pirran por ella
 FREYJA, tras el Ragnarok parece que sobrevivió
 FREYJA, ahora vive en paz, se va de fiesta
 FREYJA, hoy no hay moraleja yeah
 FREYJA
 FREYJA
 FREYJA...

Anexo 3

Ejemplos de fichas:

Thrym	Sleipnir	Mimir
-------	----------	-------

Valhalla	Heimdall	Fenrir
----------	----------	--------

Jörmungarder	Udgarda	Asgard
--------------	---------	--------

Anexo 4





Cómico TBO (1981)





Cómic *Roberto Alcázar y Pedrín* (1990)



Cómic Jabato (1987)

Anexo 5



Globos o bocadillos



Cartela



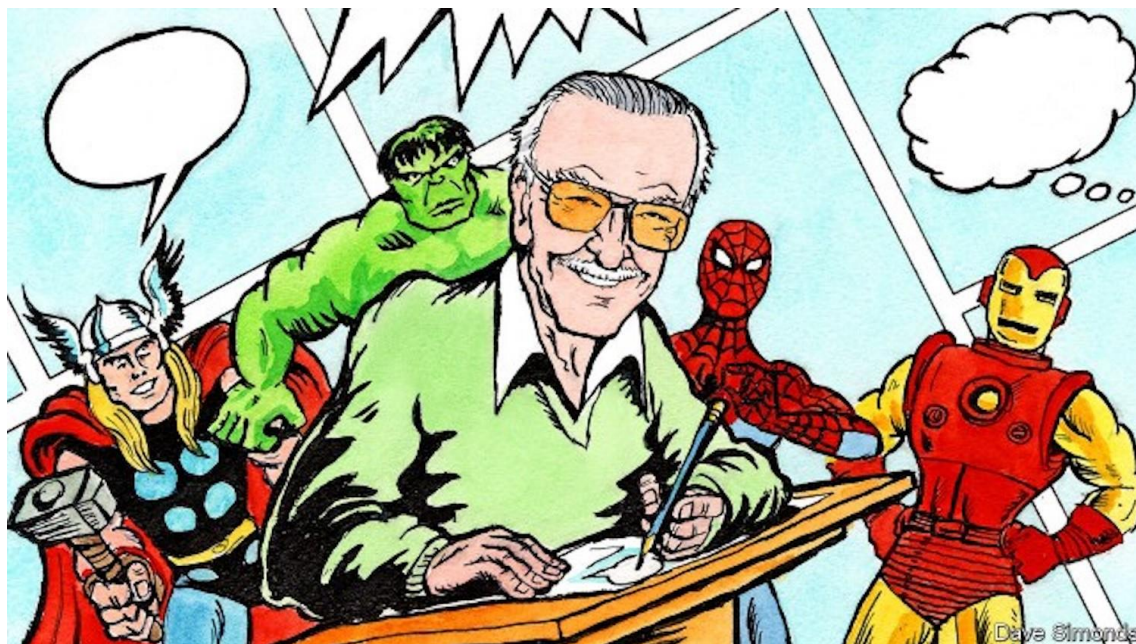
Cartucho



Onomatopeya



Tipografía



Personajes



Escena

Anexo 6

Guía para redactar un guion: Meléndez J. (2020)

1. Un título provisional
2. Los personajes: quiénes, qué hacen y qué quieren
3. El orden de la historia de cada personaje
4. Mezcla las líneas de las historias
5. Rellena el tapiz
6. El primer borrador de diálogos

